

MANUAL

Bedienungsanleitung

GLIDER

collect'n kill

INHALTSVERZEICHNIS



Allgemein

Epilepsie-Warnung	03
Kurzgeschichte	04
Spielprinzip	04
Medaillien	04
Systemanforderungen	05
Installation/Deinstallation	06

Game

Hauptmenü	07
Der erste Start des Spiels	08
Profiles - Profile verwalten	08
Exit - Spiel verlassen	08
Singleplayer	09
Multiplayer	10
Options	11-12
Help	12
HUD	13-14
Step by Step	15
Gleiter	16-17
Level	18-19
Avatare	20-21
Offensive Items	22-23
Defensive Items	24

Support

Hotline	25-26

Lizenzbedingungen

Lizenz	27
Beschränkungen und Änderungsverbot	27
Laufzeit des Vertrages	27
Gewährleistungsausschluss und Haftung	27
Schlussbestimmungen	27

Credits

Das Team	28

GLIDER
collect'n kill



Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptomen (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollten sie sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörung, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Mann sollte sich nicht zu nahe am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bild-schirm verwendet werden.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10-15 Minuten eingelegt werden.



Kurzgeschichte zu GLIDER

In den Jahren der beginnenden Entdeckung des Weltraums durch die Menschen, als staatliche und private Organisationen um die Vorreiterrolle kämpften, kam man zu den Entschluss, dass es eine Vereinigung der Menschen, der neuen Verbündeten und befreiten Spezies benötige. Die klügsten aller Köpfe setzten sich zusammen und legten den Grundstein, das Gründungsmanifest der Allianz: Die Allianz ist der Grundanker aller interstellaren Geschehnisse. Glücklicherweise wurde der Einfluss der Allianz im Laufe der Zeit auch auf die globalen Verwaltungen ausgedehnt, so dass mittlerweile ein fast reibungsloser Ablauf zwischen den Mitgliedern der wachsenden Familie der Allianz möglich ist. Sieg für die Allianz, durch die Allianz!

Um den Bürgern der verschiedenen Planeten der Allianz die Möglichkeit des fairen, sportlichen Wettbewerbs zu bieten, wurde 2259 die Official Glider League gegründet. Dir, einem neuen Mitglied in der stolzen Runde der Piloten dieser Liga, sei an dieser Stelle viel Glück, Mut und Tapferkeit gewünscht. Sieg für die Allianz, durch die Allianz!

Spielprinzip

Der so genannte 'collect'n kill' Modus bildet das Herzstück des Spiels. Hierbei geht es um das Einsammeln von Bällen innerhalb eines bestimmten Zeitraumes, wobei man immer wieder in Kämpfe mit anderen Gleitern verwickelt wird. Die eingesammelten Bälle werden hinter dem Gleiter angereiht und wie eine Schnur hinterher gezogen. Ein auf der Karte befindliches Tor (Gate) muss durchflogen werden, um die Bälle abzuliefern, die dann als Punkte gutgeschrieben werden. Auch das Abschießen von feindlichen Gleitern gibt Punkte, die am Ende der Spielrunde über Sieg oder Niederlage entscheiden. Nachdem du das Schlachtfeld als erster verlässt erhälst du eine Bronze, Silber oder Goldmedaille abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Du wirst entweder mit einer Bronze-, Silber- oder Gold-Medaille belohnt. Im Singleplayer Modus haben diese Medaillen noch eine ganz andere Bedeutung.

Medaillen

Im Singleplayer Modus kann man zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Beendet man ein Level auf der leichtesten Stufe mit dem ersten Platz, so erhältst du eine Bronze-Medaille. Eine Silber-Medaille erhält man auf der mittleren Schwierigkeitsstufe und dementsprechend erhält man auf der schwierigsten Stufe eine Gold-Medaille. Diese Medaillen werden ab sofort im Singleplayer Modus bei den jeweiligen Levels angezeigt. Beendet man alle Karten mit einer Gold-Medaille, so wechselt die Gliderfarbe in ein edles GOLD. Diese Farbe signalisiert jedem anderen Spieler, dass er es hier mit einem Profi zu tun hat. Die Farbe des Gleiters kann jetzt unter OPTIONS<PLAYER geändert werden (siehe Seite 11).

Systemanforderungen

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht. Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.



Mindestanforderungen

- Microsoft Windows® 98 SE/2000/XP
- Intel Pentium III-Prozessor mit 850 Mhz oder 100% kompatibel
- 128 MB RAM oder mehr
- 8-fach CD ROM-/DVD-Laufwerk
- Direct3D-Grafikkarte mit 32 MB und zu DirectX™ 9.0c kompatiblem Treiber
- 600 MB freier Festplattenspeicher
- Zu DirectX™ 9.0c kompatible Soundkarte
- Tastatur, Maus

Empfohlen

- Microsoft Windows® XP
- Intel Pentium III-Prozessor mit 1.3 Ghz oder 100% kompatibel
- 256 MB RAM oder mehr
- 8-fach CD ROM-/DVD-Laufwerk oder höher
- Direct3D-Grafikkarte mit 64 MB oder höher und zu DirectX™ 9.0c kompatiblem Treiber
- 600 MB freier Festplattenspeicher
- Zu DirectX™ 9.0c kompatible Soundkarte
- Tastatur, Maus

Unterstützte Grafik-Chipsätze

Alle NVIDIA GeForce- und ATI Radeon®-Chipsätze, **ausser** ATI IGP / MOBILITY 7000..7500 > BugFix herunterladen
***Allgemein:** Neuste Grafikkartentreiber vom Hersteller herunterladen!*

Für Online-Spiele benötigt

Breitband-Internetverbindung

Für Netzwerk-Spiele benötigt

100/10 PCI Fast Ethernet Adapter

Was ist DirectX™

DirectX™ ist ein Bestandteil von Windows 98, 2000, XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem Rechner laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z. B. 3D-Beschleuniger oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX™ diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 9.0c benötigt, das auf der Spiel-CD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst. Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX™ möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte; Soundkarte. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX™ 9.0-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf, ggf. startet das Spiel nicht. Weitere Informationen zu DirectX™ findest du auf der offiziellen Website unter: http://www.microsoft.com/directx

Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD in dein CD-Rom-/ DVD Laufwerk ein und wartest bis das Autostart-Installmenü erscheint. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.



- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das Arbeitsplatz-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/ DVD-Laufwerk, in dem die CD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es deinstallieren.

1. Klicke dazu auf den START-Button und wähle PROGRAMME und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf Deinstallieren.

2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt Installation des Spiels beschrieben vor.



Hauptmenü

Das Hauptmenü öffnet sich automatisch, wenn du das Spiel startest.

GAME

Profiles:
Schau dir deine Spielerprofile an und verwalte sie, erstelle neue oder lösche ehemalige Profile.

Exit:
Willst du Glider wirklich verlassen und zu Windows zurückkehren?

SINGLEPLAYER

Start:
Kämpfe ein Gefecht gegen Computergegner.

MULTIPLAYER

Join a session:
Trete einer LAN oder Internet Spielrunde bei.

Create a session:
Trete einem Netzwerkspiel bei, das bereits von einem Spieler erstellt worden ist.

OPTIONS

Player:
Gib deiner Spielfigur einen Namen, eine Spielerfarbe, einen Avatar[1] und einen Gleiter.

Controls:
Hier kannst du alle verfügbaren Steuergeräte einstellen oder verändern.

Graphics:
In diesem Menüpunkt kannst du diverse Grafikfunktionen, die Auflösung oder Details einstellen.

Sounds:
Verändert die Sound- und Musikeinstellungen des Spiels.

HELP

About:
Wesentliche Informationen über das Spiel.

Credits:
Wer steht eigentlich hinter Glider?

[1] Ein Avatar ist eine Passfoto deines Helden.



Was passiert, wenn du das Spiel zum Ersten Mal startest?

Beim ersten Start des Spiels wirst du gebeten ein Profil[2] zu erstellen. Es können mehrere Profile angelegt werden.

GAME < PROFILES - Profile verwalten

In diesem Menü kannst du vorhandene Profile laden, neue erstellen oder löschen. Bei jedem Neustart des Spiels wird ein vorhandenes Profil automatisch geladen. Sollte kein Profil geladen oder vorhanden sein wird dieser Menüpunkt automatisch aufgerufen.

Ein neues Profil erstellen:
Gib einen Namen oder ein Pseudonym ein. Drücke OK, wenn du fertig bist. Das neue Profil ist bereit und muss nur noch mit SELECT bestätigt werden.

Ein bestehendes Profil laden:
Wähle das gewünschte Profil aus der Tabelle. Das Profil wird geladen, und das Spiel kann beginnen.

Ein bestehendes Profil löschen:
Markiere das gewünschte Profil im Menüpunkt GAME<PROFILES und drücke DELETE.
Das Profil wird gelöscht.

GAME < EXIT – Spiel verlassen

Ein schwerer Schritt für jeden Piloten der OGL, da niemand freiwillig eine Pause einlegt. Bestätige mit YES und du bist in der wirklichen Welt.

[2] Das Profil speichert alle persönlichen Einstellungen, sowie den Fortschritt des Spielers.



SINGLEPLAYER < START – Der Einzelspielermodus

Ein klassischer Einzelspielermodus gegen einen oder mehrere Bots[3]. Ein neues Fenster wird geöffnet, dass du mit einem Klick auf CANCEL schließen kannst.

Eine neue Spielrunde erstellen:

In diesem Auswahlbildschirm wird die aktuell gewählte Karte mit einem kleinen Bild vorgestellt. Unter dem Menüpunkt MAP kannst du eine andere Karte aussuchen und aus insgesamt fünf verschiedenen Welten wählen. Du kannst die Eingabe mit OK bestätigen, wodurch man gleichzeitig zurück in den Auswahlbildschirm kommt. Des Weiteren kannst du einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen, der dich in jedem Fall fordern wird. Ein Mausklick auf DETAILED INFORMATION gibt dir einige Hintergrundinformationen zu der ausgewählten Karte. Klicke auch hier auf OK, um wieder zurück zum Auswahlbildschirm zu gelangen. Mit RUN werden die aktuellen Einstellungen übernommen und das Spiel gestartet.

Hinweis:

Zu Beginn der Spielrunde kann man sich als neutraler Beobachter, auch Spectator genannt, auf der Karte bewegen. Somit kannst du dir einen kleinen Überblick davon verschaffen, was nach dem Countdown auf dich zukommt. Dieser Modus gilt für den Singleplayer-, aber auch für den Multiplayer Modus.

[3] Ein Bot ist ein computergesteuerter Gegner, den man auf verschiedene Schwierigkeitsstufen einstellen kann.

MULTIPLAYER < JOIN A SESSION



Trete einem Netzwerkspiel bei, das bereits durch einen anderen Spieler erstellt worden ist. Die so genannte ‘session list‘ wird aufgerufen und kann jederzeit über CANCEL beendet werden. In einer Tabelle werden dir alle bereits erstellten Mehrspielerpartien angezeigt. Aus der Tabelle lassen sich nun folgende Informationen entnehmen:

- Die Nr. der Spielrunde
- Der Name der Spielrunde
- Die Map der Spielrunde
- Wie viele Spieler sind zur Zeit am Spiel beteiligt
- Welcher Spielmodus ist angewählt
- Der Ping der Spielrunde
- Die IP-Adresse des Host[4]
- Welchen Status hat der Host

Direct connect:
Mithilfe dieser Option kannst du eine IP direkt ansteuern und somit die Suche nach dem Host komplett umgehen. Dadurch wird auch ein Internet Spiel möglich.

Join:
Nachdem du dich für eine Spielrunde entschieden hast klickst du auf diesen Button, um in die Lobby zu gelangen.
In der Lobby laufen alle Informationen zusammen. Unterhalte dich mit deinen Mitspielern, bestätige mit ’READY’ und das Spiel kann starten.

Refresh:
Du kannst die momentane ’session list’ jederzeit aktualisieren, wenn dieser Button geklickt wird.

MULTIPLAYER < CREATE A SESSION

Erstelle eigenhändig ein Netzwerkspiel, um die Einstellungen des Matches selbst zu beeinflussen oder verlasse dieses Menü über CANCEL. Gib deiner Spielrunde einen eigenen Namen und bestätige durch OK.
Während sich nun Freunde und Kontrahenten in dein Spiel einloggen kannst du nach Herzenslaune verschiedenen Einstellungen an deiner Spielrunde vornehmen. Wähle eine Karte, sowie ein Limit für Zeit und Punkte. Wenn sich bereits Spieler in deiner Lobby befinden kannst du nun mit Ihnen chatten. Als Host kannst du außerdem diverse Spieler aus der Lobby verbannen oder leere Plätze mit Bots auffüllen. Wenn alle Spieler ihren Status auf READY gesetzt haben kann der Host das Spiel durch einen Klick auf FIGHT starten oder per CANCEL den gesamten Vorgang abbrechen.

[4] Derjenige, der ein Spiel erstellt nennt man Host



OPTIONS < PLAYER – Bearbeite deine Spielfigur

Gib deinem Helden einen Namen und drücke auf CHOOSE, um deine Spielerfarbe zu wählen, die dein HUD (siehe Seite 13), den Schweif deiner Raketen und die Salven deiner Laser in der entsprechenden Farbe einfärbt. Du kannst deine ganz persönlichen Farben abspeichern und letztendlich deine Eingabe mit OK bestätigen. Außerdem stehen unter dem Menüpunkt AVATAR fünf verschiedene Avatare zur Verfügung. Jeder Charakter hat seine ganz persönlichen Gründe, die ihn dazu bewegt haben, bei der OGL einzusteigen. In diesen Logbüchern kannst du alles nachlesen und in eine dieser Rollen schlüpfen. Drücke OK und deine Reise beginnt, aber dazu brauchst du noch ein Schiff, welches du unter GLIDER aussuchen und vergleichen kannst. Fünf futuristische Gleiter mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen zur Verfügung, um dein Erscheinungsbild endgültig abzurunden. Jeder Glider hat seine eigene Lebensgeschichte. Fand der Glider im Krieg Verwendung oder diente er nur für Erkundungsflüge. Die Logbücher werden es dir verraten. Auch hier bestätigst du deine Auswahl mit OK.

OPTIONS < CONTROL – Steuergeräte justieren

Hier kannst du alle verfügbaren Eingabemöglichkeiten einstellen oder verändern.

Mauseinstellungen:
Sensitivität und Beschleunigung lassen sich in den Mauseinstellungen frei wählen. Auch die y-Achse lässt sich bei Bedarf umkehren.

Vollständige Tastaturbelegung in der Standardeinstellung:
Du kannst die standardisierte Tastaturbelegung durch eine eigene Belegung ersetzen. Wenn du ein Häkchen bei 'Autoswitch Weapon' machst, wechselt das Waffensystem automatisch, sobald du eine neue Waffe einsammelst.

AKTION	TASTE
Beschleunigt deinen Gleiter	W
Bremst deinen Gleiter ab	S
Eine Seitwärtsbewegung nach links	A
Eine Seitwärtsbewegung nach rechts	D
Dein Gleiter bewegt sich direkt nach oben	Q
Dein Gleiter bewegt sich direkt nach unten	E
Der Nachbrenner deines Gleiter gibt zusätzlichen Schub	Rechte Maustaste
Zurück schauen	X
Wechsel zwischen Außen- und Innenansicht	F7
Mit aktuellem Waffensystem schiessen	Linke Maustaste
Zur nächsten Waffe wechseln	Mausrad hoch
Zur vorherige Waffe wechseln	Mausrad runter
Nachricht an alle Spieler schicken	C
Waffensystem 'Pulsar' wird ausgewählt	1
Waffensystem 'Rocket' wird ausgewählt	2
Waffensystem 'Grabber' wird ausgewählt	3
Waffensystem 'Enhanced Supercharger' wird ausgewählt	4
Waffensystem 'Rocket Barrel' wird ausgewählt	5
Waffensystem 'Mine Trapper' wird ausgewählt	6
Waffensystem 'Kinetic XXL' wird ausgewählt	7
Blendet die Punktetabelle ein	Tabulator
Spiel verlassen	F10



OPTIONS < GRAPHICS – Grafikqualität verändern

Unter diesem Menüpunkt kannst du diverse Grafikfunktionen, Details oder Auflösung einstellen. Wähle ein bestimmtes Schema, um die Grafikfunktionen automatisch festlegen zu lassen. Während ein erfahrender Spieler alle Menüpunkte manuell vornimmt, kann der Gelegenheitsspieler über das Schema die ideale Grafikeinstellung für sich ermitteln.

Setting:

- Resolution: Verändere die Bildschirmauflösung
- Depth: Verändere die Farbtiefe
- Windowed: Öffnet das Spiel im Fenstermodus
- View Distance: Ändert die Sichtweite im Spiel
- Particle details: Detailreichtum der Partikeleffekte wird verändert
- Level details: Detailreichtum der Levelobjekte wird verändert
- Mipmapping: Aktiviert eine Filtermethode
- Tripplebuffering: Renderzeit der 3D Karte wird sinnvoll genutzt
- No flare effects: Coronas und Lampeneffekte werden ausgeschaltet
- Use Shader: Detaillierte und schattierte Oberflächen werden angewandt
- Highres. Items: Die Items werden als 3D Model auf der Map dargestellt
- Highres. Water: Aktiviert sehr detailliertes Wasser mit Spiegelung

OPTIONS < SOUNDS – Sound- & Musikeinstellungen verändern

Du kannst nun die Lautstärke der Musik/Sounds mit einem Schieberegler sehr genau einstellen oder per Mausklick direkt ein- oder ausschalten.

HELP < ABOUT – Wesentliche Informationen über das Spiel

Überprüfe deine gegenwärtige Version von Glider. Beim Multiplayer Modus über LAN/Internet müssen alle Spieler die gleiche Version installiert haben.

HELP < CREDITS – Wer steht eigentlich hinter Glider

In den Credits haben sich die Entwickler und alle Helfer von Glider verewigt. Hier kannst du nun sehen, wer für welchen Teil von Glider verantwortlich war.



DAS HUD

Das so genannte HUD (Head Up Display) zeigt dir alle wichtigen Spielelemente, wie z. B. Gesundheit, Panzerung oder den alles entscheidenden Punktestand an. In der folgenden Übersicht werden dir alle Elemente des HUD erklärt. Des Weiteren beeinflusst die Einstellung der Spielerfarbe (siehe Seite 11, PLAYER) die Farbe des HUD.



1. Punkteanzeige:
Punkte sind für den Spieler sehr wichtig, denn das Endergebnis entscheidet am Ende einer Spielrunde über Sieg oder Niederlage. Du erhältst Punkte für das Abliefern von Bällen durch ein Tor (Gate).

2. Ballanzeige:
Bevor du Bälle abliefern kannst musst du was machen? Richtig! Du musst Bälle einsammeln. Eine dazugehörige Anzeige verrät dir, wie viele Bälle du schon einkassiert hast.

3. Geschwindigkeitsanzeige:
Nur die schnellsten gewinnen, denn die Flottesten machen viel schneller Punkte. Achte auf deine Geschwindigkeit.

4. Boost-Anzeige:
Um das Spiel noch rasanter zu gestalten, haben sich die Wissenschaftler der OGL zusammengesetzt und einen Hyperantrieb für kleine Schiffe entwickelt. Allerdings verbraucht dieses Extra eine Menge Energie, so dass der Zusatzantrieb nur für eine kurze Zeit eingesetzt werden kann.

5. Gesundheit:
Die Gesundheit, auch Health genannt, zeigt die restliche Lebensenergie deines Gleiters an. Wenn du gegen Hindernisse fliegst oder beschossen wirst, sinkt der Wert. Sinkt der Wert auf null, ist dein Schiff vernichtet.

6. Panzerung:
Die Panzerung des Gleiters wird auch Armor genannt und verringert den Schaden bei feindlichem Beschuss. Sinkt dieser Wert auf null, erlischt die Panzerung und dein Gleiter verliert mehr Health als zuvor.





7. Waffenanzeige:
Die aktuelle Waffe und die vorhandene Munition wird in dieser Box angezeigt. Ist die Munition erschöpft, wird das Waffensystem automatisch gewechselt.

8. Crosshair:
Das Fadenkreuz oder Crosshair markiert die Stelle wohin geschossen wird. Es enthält außerdem einen künstlichen Horizont, damit du immer weißt, wo oben und unten ist.

9. Target-Crosshair:
Ein weiteres Fadenkreuz am Bildschirmrand zeigt dir die Richtung des feindlichen Gleiters an, wenn er sich aus deinem Bildschirmbereich bewegt.

10. Radar:
Eine taktische Hilfe für alle Piloten, womit du die genaue Position eines feindlichen Gleiters oder die Position des Tores (Gates) lokalisieren kannst. Der etwas hellere Kegel markiert deinen Sichtradius.

11. Zeitanzeige:
Eine normale Spielrunde dauert im Singelplayermodus xy Minuten. Im Multiplayer Modus kann man die Zeit individuell einstellen. Nach Ablauf dieses Limits ist die Runde beendet und ein Sieger/Verlierer steht fest.

12. Rangfolge:
Hier wird dein aktueller Rang für diese Spielrunde angezeigt. Der Rang orientiert sich an den bereits gesammelten Punkten und kann außerdem in einer Übersicht als Punktetabelle angezeigt werden.

Punktetabelle

Beim drücken der Tabulatortaste (Standardeinstellung) in einer laufenden Spielrunde wird eine Punktetabelle (Highscore) eingeblendet. Dort kannst du deine bereits erhaltenen Punkte für diese Spielrunde einsehen und mit deinen Kontrahenten vergleichen. Die Tabelle ist nach Punkten sortiert, so dass man immer genau die Rangfolge erkennen kann. Beim Loslassen der Tabulatortaste (Standardeinstellung) kehrst du wieder ins Spielgeschehen zurück.

Step by Step

Wie richtest du eigentlich einen Spieler ein? Aller Anfang ist schwer, doch wir helfen dir gerne dabei! Zuerst musst du das Spiel starten. Nach einer standardgemäßen Installation findest du das Spiel unter START>PROGRAMME (oder ALLE PROGRAMME für Windows XP)>REVOgames>Glider - collect'n kill.exe. Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt. Beim ersten Start des Spiels wirst du gebeten ein Profil zu erstellen(siehe Seite 8). Unter dem Menüpunkt OPTIONS<PLAYER gibst du unter NAME einen eigenen Namen ein. Diesen kannst du frei erfinden. Dein Gleiter braucht jetzt noch eine schöne Farbe, also drückst du auf CHOOSE, um eine Spielerfarbe zu wählen. Nachdem wir einen Namen und sogar eine Farbe festgelegt haben kann es fast schon losgehen. Jetzt klickst du unter dem großen Charakterbild auf AVATAR, damit du dir einen eigenen Charakter aussuchen kannst. Klicke auf OK, um deine Eingabe zu bestätigen. Rechts daneben siehst du ein Bild von einem Gleiter. Darunter befindet sich ein Knopf mit der Aufschrift: GLIDER, den drücken wir jetzt. Nun wählst du dir ein Schiff aus, womit du deinen Kontrahenten einheitzen willst. Auch hier drückst du wieder OK, wenn du bereit bist. Hast du alle Einstellungen vorgenommen? Dann drücke OK!



Singleplayer

Wie startest du eigentlich eine Singleplayer Spielrunde? Das ist ganz einfach! Wir gehen da jetzt mal gemeinsam durch. Über den Menüpunkt SINGLEPAYER<START wählst du eine Karte aus. Direkt darunter kannst du einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Am besten fangen wir mit 'bOunce can win' an, bevor du dich langsam steigerst. Solltest du dennoch mehr Informationen über die jeweilige Karte benötigen, dann darfst du natürlich auf DETAILED INFORMATION klicken. Wenn dein Wissensdurst gestillt ist, ist es Zeit für ein wenig mehr Action. Dazu musst du nur noch auf RUN klicken, die aktuellen Einstellungen werden übernommen und die Spielrunde startet.

Multiplayer - Session beitreten

Kommen wir nun zum Filetstück des Spieles. Der Multiplayer! Wir helfen dir jetzt einer Multiplayer Spielrunde beizutreten Also, los geht's! Über den Menüpunkt MULTIPLAYER<JOIN A SESSION treten wir nun in die session list ein. Der Vorgang bleibt zum Glück immer gleich. Du wählst eine Spielrunde deiner Wahl aus der Tabelle und doppelklickst diese, um direkt und ohne umschweifen in die Lobby zu gelangen. In der Lobby kannst du nun mit anderen Mitspielern chatten, aber bitte nicht vergessen deinen Status auf READY zu setzen. Wenn der Host das Spiel startet ertönt ein Countdown. Das Spiel wird gestartet.

Multiplayer - Session erstellen

Jetzt bist du schon fast ein Experte, aber ein entscheidender Schritt fehlt noch. Das Erstellen einer Multiplayer Spielrunde. Also los jetzt! Erstelle unter dem Menüpunkt MULTIPLAYER<CREATE A SESSION einen Namen und bestätige mit OK. Erst jetzt kommt man in den Genuss eine komplette Spielrunde nach seinen Wünschen zu kreieren. Wähle eine Karte, einen Spielmodus und setze diverse Limits für Zeit, Punkte, Abschüsse. Währenddessen können verschiedene Spieler deiner Spielrunde beitreten. In einem eingebauten Chat kann man sich über Einzelheiten oder über das nächste Wochenende unterhalten. Als Host kannst du auch anderer Spieler, die dich z. B. beleidigen oder dich einfach nur nerven von deiner Spielrunde verbannen und durch Bots ersetzen. Tu was immer du willst, denn jetzt bist du der Boss. Wenn alle Spieler den Status auf READY gesetzt haben ist es endlich soweit. Klicke auf FIGHT und die Punkteschlacht kann beginnen.

Gleiter

Du hast die Wahl. Entscheide Richtig, da jede Map andere Ansprüche an deinen Gleiter stellt!

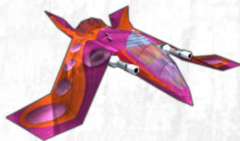




Scouter

Dieser Gleiter wurde speziell für die OGL zum 25jährigen Jubiläum der Liga im Jahr 2284 entwickelt, um ein 'mittleres Modell' zu haben, da zu dieser Zeit die Ausweitungen der Liga und der Ansturm neuer Piloten ein gutes Einsteigermodell verlangten.

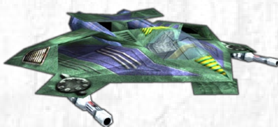
Seine ausgeglichenen Eigenschaften und speziell sein gutes Handling machen ihn zum idealen Modell für Einsteiger.



Pulltronic

Dieser Gleiter war eigentlich als die neue 'Geheimwaffe' in den vor der Ära der OGL sehr beliebten Speeder Rennen entwickelt worden. Als diese jedoch im Laufe der Zeit ihre Popularität verloren, geriet auch das Modell BS-95/F in Vergessenheit. Jedoch, der Allianz sei Dank, entdeckte ein aufmerksamer Techniker diese Perle für die OGL wieder, die nach einigen Modifikationen nun als 'Blitz' der Liga gilt.

Der Spitzenreiter in Sachen Geschwindigkeit. Um den Flieger leicht zu halten wurde auf 'Überflüssiges' wie starke Panzerung und zusätzliche Steuerungsregulatoren verzichtet. Er ist daher gewöhnungsbedürftig und eher den geübteren 'Speedfreaks' zu empfehlen.

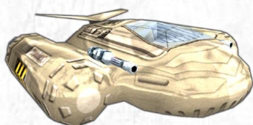


Shawk

Dieser Gleiter wurde in seiner eigentlichen Bestimmung als Militärflieger zuletzt während der Befreiungskriege der Jahre 2245-2256 auf dem Wüstenplaneten Omega 207B eingesetzt. Die Hinterhalte, in die Allianztruppen von

den Gegnern der Freiheit ständig gelockt wurden erforderten einen gut gepanzerten und zuverlässigen Flieger. Nachdem dieser Feind von der Allianz glorreich vernichtet wurde, war diese Waffe des Sieges schier nutzlos geworden. Doch schon im Jahre 2259, in dem die OGL gegründet wurde, bekam dieses Modell nach den notwendigen Anpassungen an das Reglement als allererstes den Zuschlag, der erste offizielle 'Glider' zu werden.





Goove

Gebaut, um in Konvois durch gefährdetes Gebiet zu fliegen, wurde er zu diesem Zweck zum ersten Mal 2203 eingesetzt. Als auf dem erdähnlichen Planeten Alpha 982A die vorderste Spitze der Befreiungsarmee der Allianz Versorgungsengpässe zu beklagen hatte, wurde dieser Gleiter zur Bewachung der Transportflieger eingesetzt. Nachdem er sein Können dauerhaft unter Beweis gesellt hat, wird er teilweise noch heute zu diesem Zweck verwendet.

Wegen seiner sehr starken Panzerung ist er gut geeignet für härtere Kämpfe. Allerdings macht ihn diese auch etwas träger. Jeder, der eine harte Schale einer hohen Geschwindigkeit vorzieht, sollte dieses Modell wählen.



Flexline

Dieser Gleiter ist ebenfalls eine Entwicklung ausschließlich für die Glider-Liga im Jahr 3006. Ein speziell dafür angefertigtes Hochgeschwindigkeitsmodell, das nach den Wünschen für den Sohn eines ehrenvollen Mitgliedes des Rates der Allianz entwickelt worden war. Um seinen Eintritt in die Liga entsprechend zu würdigen, war er dann auch der erste, der dieses atemberaubende Modell nutzen durfte.

Scharf wie eine Klinge und schnell wie ein Blitz. Der schnellste Gleiter der Liga mit einer extrem dünnen Panzerung. Dieser ist nur Profis zu empfehlen und bietet sich eher für weitläufige Gebiete an.

Level

Jetzt kannst du dich für eine Location entscheiden, wo die Schlacht geschlagen werden soll.

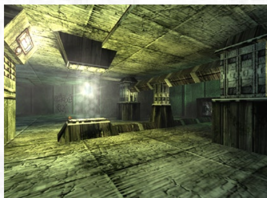




Sunset Canyon

Der Plante Alpha 246, die Heimat von John 'Painkiller' Harvey. Nachdem hier seit 2247 wertvolle Rohstoffe abgebaut wurden, kam es im Jahr 2298 zu einem Sabotageakt durch skrupellose Terroristen. Seitdem sind viele der Minenareale aus Sicherheitsgründen stillgelegt. Eines davon steht der OGL als Arena zur Verfügung.

Hier gibt es enge Schluchten, in denen du dir mit deinen Gegnern spannende Verfolgungsjagden liefern kannst, im Zentrum des Levels dagegen ist genug Platz für offensive Schlachten. Und das alles in einem coolen Hightech-Western-Ambiente.



Sewerage

Diese unterirdische Wasseraufbereitungsanlage wurde vor kurzem wegen Veraltung außer Betrieb genommen und ist nun als Arena für die OGL freigegeben. Die Maschinen werden ausschließlich für die Matches aktiviert, um die dunklen Gänge und Hallen zu beleuchten. In den engen Gängen muss jede Bewegung genau überlegt sein – egal ob horizontal oder vertikal. Genau das richtige für geübte Piloten, denn hier sind schnelle Reaktionen und geschickte Manöver unverzichtbar.



Desert

Eine Ruinenstätte längst vergangener Zeiten, verteilt auf ein großes, trockenes Wüstengebiet mit einer zentralen Oase. Kürzlich ist hier ein Raumschiff einer fremden Föderation abgestürzt. Dieses Ereignis wurde auf den Symbolen des in der Senke gelegenen Tempels prophezeit. In dem großen, weitläufigen Areal ist genug Platz für Gefechte mit einer großen Spieleranzahl, da brennen nicht nur Sonne und Sand, sondern auch die Projektile. Aber dementsprechend gibt es auch wenige Möglichkeiten, um zum Beispiel Raketen abzuschütteln. Geschwindigkeit ist also das oberste Gebot.





Industry Port

In diesem Hafengebiet wurde bis vor kurzem noch der wichtige Rohstoff Alamantium abgebaut, um die Panzerung der Truppenschiffe für die interstellare Freitheitsarmee herzustellen. Die Anlagen werden eigentlich nicht mehr genutzt, lediglich für die Matches werden sie in Betrieb genommen um eine authentische Atmosphäre für die Zuschauer zu schaffen.

Komplex. Das ist das einzige Wort, um den Industry Port zu beschreiben. Mit zahlreichen Innenräumen, Gängen und Schlupflöchern, aber auch einem großen Außenareal ist auch dieses Gebiet für eine große Spieleranzahl geeignet und verleiht den Kämpfen durch den abwechslungsreichen Aufbau einen ganz eigenen Stil.



Green Valley

Dieses Gebiet ist eine Nachbildung der Burganlagen, wie sie früher auf der Erde existierten. Um eine beeindruckende Kulisse zu schaffen und den Sieg der Allianz über die vergangenen Zeitalter zu demonstrieren, wurde es als Schauplatz gewählt und speziell für die OGL im Jahre 3009 zum 50 jährigen Jubiläum errichtet.

Auch diese sehr weitläufige Map besteht zu einem großen Teil aus offenem Gelände. Neben den freien Stellen für die harten Dogfights bieten jedoch zum Beispiel die imposante Burg und weitere Bauten spielerische Herausforderungen und Möglichkeiten, seine Gegner abzuhängen.

Avatare





John 'Painkiller' Harvey

John Harvey wurde in der Bergbaukolonie auf Alpha 246 geboren, wo er bis zu seinem 15. Lebensjahr aufwuchs. Danach diente er für 21 Jahre ehrenvoll in den Truppen der Allianz, 14 davon in einer Elitefliegerstaffel, wo er seinen Spitznamen erhielt. Er verließ das Militär aus persönlichen Gründen und ist nun Pilot der OGL für seine Ehre im Namen der Allianz!



Gloria 'Black Widow' Jameson

Gloria Jameson wurde auf der Erde geboren, und lebte hier bis zu ihrem 17. Lebensjahr. Sie lernte die Grundlagen des Fliegens auf der Farm ihres Großvaters, einem ehemaligen Kampfpilot. Mit 18 bewarb sie sich erstmals für die OGL, mit 20 wurde sie dann schließlich aufgenommen. Seitdem hat sie sich zu einer der besten Pilotinnen entwickelt und hat auch kein Nachsehen mit ihren männlichen Kollegen, daher ihr Spitzname. Sie kämpft im Andenken an ihren Großvater in Namen der Allianz!



Jin 'Freaky' Jinnz

Jin Jinnz stammt vom Planeten Gamma 315. Nachdem seine Spezies kurz vor Jins Geburt erfolgreich von der Allianz befreit wurde, hatte er als einer der besten Flugschüler seines Quadranten die Chance, den Eintritt in die OGL dem Gang zum Militär vorzuziehen, was er auch tat.



ALF 'Steelbite' #109

ALF – Artifical Life Form #109, das 109 Exemplar seiner Baureihe wurde zum Testen der eigenständigen Flugtauglichkeit von Androiden modifiziert. Das Experiment fiel so positiv aus, dass man sich entschloss, ihn in der OGL als Repräsentant des technischen Fortschritts der Allianz einzusetzen. Er ist unterwegs im Namen der Allianz!

Avatare

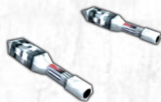




Volt ‚Vultor' Joe
‚Vultor'- substantia cornutus, sein wahrer Name ist für Menschen unaussprechlich- war bis vor kurzem noch Arbeiter in einem Sicherungslager auf Gamma 7D. Nun hat er als geläutertes Mitglied seiner mittlerweile befreiten Rasse die einmalige Chance wahrgenommen ein ehrgeiziger Pilot der Glider Liga zu werden.
Er fliegt für den Fortbestand des Friedens und im Namen der Allianz!

Offensive Items





Pulsar

Der Standard Laser, den jeder Gleiter von Beginn an besitzt.

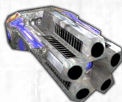
Ladezeit:	gering
Schaden:	sehr gering
Geschwindigkeit:	hoch



Rocket

Die Rakete fliegt dem zuvor anvisiertem Ziel hinterher.

Ladezeit:	mittel
Schaden:	mittel
Geschwindigkeit:	mittel



Rocket Barrel

Die Rocket Barrel besteht aus fünf Raketengeschossen, die nacheinander in kurzen Intervallen abgefeuert werden. Sie agieren nach dem gleichen Prinzip, wie die normale Rakete sind jedoch einen Tick ungenauer mit einer kürzeren Lebenszeit, aber dafür auch ein gutes Stück schneller.

Ladezeit:	mittel
Schaden:	gering
Geschwindigkeit:	sehr hoch

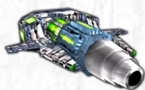


Grabber

Dieses Item stiehlt Bälle. Auch hier zum das Ziel vorher anvisiert werden. Dann fliegt der Grab zu seinem Ziel und klaut falls vorhanden, dessen Bälle. Anschließend muss er schnell genug zu seinem „BESITZER“ zurückkehren, sonst stürzt er zu Boden.

Ladezeit:	mittel
Schaden:	keiner
Geschwindigkeit:	mittel





Enhanced Super Charger

Die präziseste Waffe von allen. Ein gebündelter Energiestrahl, der ohne Verzögerung in Blickrichtung des Spielers erzeugt wird.

Ladezeit:	hoch
Schaden:	mittel
Geschwindigkeit:	keine



Mine Trapper

Der Spieler kann die Mine an einem beliebigen Platz, zum Beispiel im Tor (Gate), platzieren. Die Mine kann nur durch den Kontakt mit Spielern oder das Ablaufen ihrer Lebenszeit ausgelöst werden.

Ladezeit:	mittel
Schaden:	hoch
Geschwindigkeit:	keine



Kinetic XXL

Die Minigun unter den Waffen. Sie verschießt Plasmakugeln in Blickrichtung. Mit ansteigender Schussdauer, erhöht sich auch die Schussfrequenz und auch der Streufaktor.

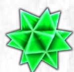
Ladezeit:	sehr gering – hoch
Schaden:	sehr gering
Geschwindigkeit:	sehr hoch

Defensive Items





Health +25/+50
Verschafft dem Spieler +25 bzw. +50 Energiepunkte. Kann nur eingesammelt werden, wenn die Marke von 100 Healthpoints unterschritten ist.



Armor +25
Verschafft dem Spieler +25 Panzerungspunkte. Kann nur eingesammelt werden, wenn die Gleiter-Panzerung nicht vollständig aufgeladen ist.



Shield
Schützt den Gleiter kurzzeitig vor gegnerischen Beschuss. Kollisionen mit Gebäuden etc. ziehen jedoch weiterhin Punkte ab.



Boost
Hält den Boostbalken für eine kurze Zeit vollständig aufgeladen in der man unbegrenzt boosten kann.



Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Samstag
von 11:00 bis 20:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline:	0900 - 15 100 53 (1,25 €/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline:	0900 - 15 100 54 (1,95 €/Min. *)
Sprachcomputer:	0900 - 15 100 52 (1,25 €/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom
(Die Preise anderer Telefonanbieter können variieren.)

Österreich:

Technische Hotline:	0900 - 400 708 (1,55 €/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline:	0900 - 528 278 (2,16 €/Min. *)

* = aus dem Festnetz

Deutschsprachige Schweiz:

Technische Hotline:	0900 - 900 935 (2,00 CHF/Min. *)
Spielinhaltliche Hotline:	0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem Festnetz

E-Mail: support@dtp-ag.com

Bevor Sie die Hotline anrufen:

Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit diesem Spiel nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie hierbei Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-MitarbeiterInnen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie im Spiel oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Insofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein.



Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:

Gehen Sie nun über den Windows-Start-Knopf auf Ausführen. In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf „OK“, um das DirectX- Diagnoseprogramm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-MitarbeiterInnen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen eine Problemlösung nennen zu können.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:

Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt System. Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt Anzeige. Angaben zur Soundkarte können Sie wiederum auf dem Registerblatt Sound bzw. Sound 1 erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Lizenz- und Nutzungsbedingungen



Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. und seinen Lizenzpartnern.

Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiliert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. seinen Lizenzpartnern, bedarf.

Gewährleistungsausschluss und Haftung

Die dtp entertainment AG haftet für die Dauer von 24 Monaten ab der Übergabe der Software an Sie dafür, dass die CD-ROM, auf der die Software gespeichert ist, frei von Mängeln ist, die die in der Dokumentation ausgewiesene Nutzung erheblich mindern. Die dtp entertainment AG gewährleistet nicht, dass die Software fehlerfrei betrieben werden kann. Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes. Eine Haftung für entgangenen Gewinn für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt. Jegliche Ansprüche erlöschen in jedem Fall 6 Monate nach Lieferung.

Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

Copyright 2005 REVOgames GbR
Copyright 2005 dtp entertainment AG

Alle Rechte vorbehalten.



Das REVOgames Team

Managing Director:
André Weinhold

Product Director:
Dennis Kühn

Creative Director:
Jürgen Rabe

Technical Director:
Markus Pfeiffer

Freelancer:
Dirk Rosenlöcher

Programming:
André Weinhold
Markus Pfeiffer

2D Graphics:
Jürgen Rabe
Dirk Rosenlöcher
André Weinhold

3D Graphics:
Dirk Rosenlöcher
Grafix DESIGN interactive

Level Design:
Dirk Rosenlöcher
André Weinhold
Jürgen Rabe
Dennis Kühn

Sound & Music:
Dennis Kühn
Pierre Langer

Info: contact@REVOgames.com

Special Thanks:
Dynamedion Sounddesign, Silvio Reinhold, Marcel Bollig, Oliver Weinhold, Thomas Oppl, Björn Zumaar